Происхождение чародея

...впитывая силу из чужой крови, они увеличивают своив возможности.

Королевская кровь (Чародей родословной)

Родословные являются мощным источником магии. Большинство королевств запрещает практику магии крови, так как многие считают, он опирается на силы знатных родов. Хотя слухи и подозрения верны, лишь немногие в состоянии использовать свои тайные силы таким способом.

Тем не менее, короли, вместе с великими вождями племен, считают, такую магию зловещей и охотятся на её распространителей с усердием. С другой стороны, некоторые работают в качестве советников аморальных правителей. Развращенные государи часто окружают себя невольными придворными, из древних родов, как источник сил для их колдунов крови.

Предзнаменование крови На 1-м уровне, когда вы выберете это происхождение, вы можете выбрать Указание, когда выбираете заговоры чародея.

Рефлексы провидца На 1-м уровне, когда вы применяете заклинание предсказания, вы можете выбрать количество существ, которых вы можете видеть, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа получают бонус +1 к проверкам инициативы. Этот бонус действует, пока существо не станет недееспособным или использует короткий или длительный отдых. Вы не можете снова использовать это умение, пока вы не закончите отдых.

Искры жизни Начиная с 6-го уровня, когда вы уменьшаете хиты враждебного существа до 0 оружием ближнего боя или заклинанием, вы захватываете часть его переходящей души и создаёте 1 искру жизни. Один раз за ход, вы можете потратить искру жизни, чтобы получить выгоду в зависимости от природы существа, суть которого вы захватили.
Вы можете накопить ряд искр жизни, равный модификатору вашего Телосложения. По окончанию длительного отдыха, любые неизрасходованные искры жизни угасают.
Некоторые эффекты искр, требуют от своей цели спасбросок, чтобы противостоять им.

Сложность спасброска = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Харизмы

- **Аберрации**. Вы можете расходовать искру жизни аберрации бонусным действием, чтобы получить +2 бонус к КД до конца вашего следующего хода.
- **Звери**. Вы можете тратить искры жизни зверей действием, чтобы сотворить говорить с животными без траты ячейки заклинания.
- **Селестиал**. Вы можете расходовать искру жизни целестиала бонусным действием, чтобы получить сопротивление к любому урону до конца вашего следующего хода.
- **Дракон**. Вы можете тратить искры жизни драконов, чтобы получить преимущество на спасбросок. Это преимущество длится до конца вашего следующего хода.
- **Элементаль**. Когда Вы попадаете по существу оружием или заклинанием, вы можете расходовать искры жизни элементалей, чтобы нанести дополнительный урон 1к8. Дополнительные повреждения могут быть дробящими или огнем (на ваш выбор).
- **Фея**. Когда вы попадаете по существу оружием или заклинанием, вы можете тратить искры жизни фей бонусным действием, чтобы обольстить или напугать цель. Цель должна сделать спасбросок Мудрости. При провале она очарована или напугана (на ваш выбор) до конца вашего следующего хода.
- **Исчадие**. Вы можете потратить искру жизни исчадия бонусным действием, чтобы получить сопротивление огню до конца вашего следующего хода.
- **Гигант**. Вы можете расходовать искры жизни гигантов, чтобы получить преимущество на проверки Силы до конца вашего следующего хода.
- **Гуманоид**. Вы можете тратить искры жизни гуманоидов как действие, чтобы применить заклинание *Гадание*, не тратя ячейку заклинания или материальные компоненты.
- **Монстр**. Вы можете тратить искры жизни монстра бонусным действием, чтобы получить временные хиты, равные 1к6 + половина вашего уровня чародея.

Данный архетип взят из хоумбрю-сборника “Магия Крови” (Blood Magic)

ВАРИАНТ. КРОВЬ С ОТЛИЧНОЙ РОДОСЛОВНОЙ

С разрешения вашего мастера, вы можете увеличить мощность получаемых от гуманоидов искр жизни, которые несут сильную родословную. Как можно заметить, маги предполагают, что искры жизни происходят от одной обобщённой родословной, такой как крестьянин или воин.
Вы можете подпитываться от гуманоидной искры жизни великого рода, чтобы творить мощные заклинания прорицания.

Необычная родословная: Гуманоид с необычной родословной имеет богатое наследие, хотя и небольшую мощность. Младшие дворяне, такие как рыцари и придворные, служат в качестве примеров гуманоидных существ с необычной родословной.
На 7-м уровне, когда вы расходуете искру жизни гуманоида необычной родословной, вы можете сотворить *Магический глаз* или *Предсказание* (на ваш выбор) с помощью ячейки заклинаний чародея того же уровня.

Редкая родословная: Гуманоид с редкой родословной, такие как дальний наследник престола или даже член королевской семьи, несет в себе потенциал огромной силы.
Начиная с 9-го уровня, когда вы расходуете искру жизни гуманоида с редкой родословной, вы можете применить *Знание легенд* или *Наблюдение* (на ваш выбор) с помощью ячейки заклинаний чародея того же уровня.

Ваш ГМ оставляет за собой право решать потенциал рода искры жизни. Также и ограничение не гуманоидов, мощный король гигантов или принц демонов имеют великую силу, заключённую в их жилах.

Сосуд духов На 14-м уровне, вы можете сохранить мимолетную суть, изложенную в искре жизни. В конце долгого отдыха, вы можете потратить одну или более костей Хитов. Вместо того чтобы восстановить хиты, вы можете предотвратить 1 искру жизни от исчезновения за каждую потраченную кость.

Источник жизни На 14-м уровне, само присутствие искры жизни восстанавливает ваши силы. Если вы обладаете хотя бы одной искрой жизни, в конце короткого отдыха, вы или одно существо в пределах 10 футов может восстановить хиты, как если бы вы израсходовали 1 кость хитов.
Когда вы используете это умение, Вы можете применить его снова после длительного отдыха.

Формирование искры жизни Когда вы достигаете 18 уровня, вы можете манипулировать сутью искр жизни. Когда вы расходуете искры жизни, вы можете использовать любой из перечисленных эффектов, независимо от природы существа, которое вы захватили.